KRAKOUT

PLAYING INSTRUCTIONS

SPECTRUM

Keyboard
P Up **L** Down **Space** Fire **1** Pause on/off

Joystick – Compatible with Interface II, Kempston, Cursor Joystick.

Note: If you own a Spectrum +2 and wish to use the built in joystick socket, select 'Interface II'.

AMSTRAD/MSX

Keyboard
P Up **L** Down **Space** Fire **1** Pause on/off
or use a joystick

Some bricks when hit will roll over. These are bonuses. The ball must hit this brick to receive the bonus.

BONUSES ARE

G Glue: The ball sticks to the bat.
B Bomb: There is a massive explosion destroying adjacent blocks.
S Shield: Makes a barrier appear behind you.
M Missile: Gives you one missile to fire.
⏀ Slow down: Slows the ball down slightly.
x2 Times two: Doubles scoring.
D Double bat: Gives you another bat in front of your present bat. This gives some protection against Aliens.
X Extra man: Gives you an extra life.
E Expand: Makes your bat expand.

You will enter the options page when starting the game. You may also enter the options page after each screen by pressing the space bar during a screen.

The options page is used to adjust your controls.

OPTIONS ARE

- You may play with the bat on the left or right hand side of the screen.
- Sound effects ON/OFF.
- Ball speed 1 – 6 (1=Slow 6=Fast) as *above*
- Load new data from disk.
- Load new data from tape.
- Bat type can be *inertia or dual speed*
  Inertia bat can be speeds 1–9 (Slow–Fast) Joystick right to alter numbers.
- Dual speed bat has a normal speed and then a different speed.
- When fire button is pressed 1–9 (Slow–Fast).
- Pressing **Q** will exit the screen.
- Aliens have varying effects
  Examples: Give you two balls
  Freeze your bat
  Eat the ball
  Bomb bricks etc.

HOW TO LOAD

SPECTRUM 48K

Type **LOAD ""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

AMSTRAD

Cassette:
Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

Disk:
Insert the disk into disk drive, label side up. Type **¦CPM** and press **ENTER.** The program will load and run automatically.

MSX

Insert cassette into cassette player. Type **BLOAD"CAS:",R** press **ENTER & PLAY** on the cassette player. The program will load and run automatically.

PROGRAMMED BY
Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shaun Hollingworth
Peter Harrap
Colin Dooley
Chris Kerry

GAME DESIGN BY
Rob Toone

GRAPHIX
Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

KRAKOUT

Bienvenue à cette ultime épreuve! Un jeu d'adresse et de sang-froid – arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées ? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapides qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris?

RÈGLES DU JEU

SPECTRUM

Clavier

P Vers le haut **L** Vers le bas **Barre d'espacement** Pour tirer
1 suspendre/continuer le jeu

Manette de jeux – Compatible avec Interface II, Kempston, Cursor.

Nota: Pour utiliser la fiche manette de jeux incorporée sur Spectrum +2 sélectionner 'Interface II'.

AMSTRAD/MSX

Clavier

P Vers le haut **L** Vers le bas **Barre d'espacement** Pour tirer
1 suspendre/continuer le jeu
alternativement, utilisez la manette de jeux.

Lorsque vous touchez certaines, elles tournent sur elles-mêmes. Si vous réussissez à les frapper, vous avez droit à des points de bonus.

Lecran options permet de régler les commandes.

LES BONUS SONT LES SUIVANT

- **G** Colle: le ball colle à la batte
- **B** Bombe: énorme explosion détruisant les blocs adjacents.
- **S** Boucher: une barrière apparaît derrière vous
- **M** Missile: vous lancez un missile
- **Φ** Ralentir: la ball ralentit légèrement
- **X** Multiplication: votre score est multiplié par deux
- **D** Double batte: une seconde batte s'affiche devant la première vous permettant ainsi de mieux vous mrotéger contre vos ennemis.
- **X** Vie supplémentaire
- **E** Extension: la batte s'agrandit.

En commencant le jeu, vous accédez également à l'écran des options. Vous pouvez aussi y accéder à chaque fois que vous terminez un écran en appuyant sur la barre d'espacement pendant l'écran.

L'écran des options vous permet d'ajuster les commandes, de choisir les couleurs, etc.

LES OPTIONS SONT LES SUIVANTES:

- Vous pouvez jouer en mettant la batte du côté gauche ou droit de l'écran.
- Active/supprime les effets sonores
- Vitesse de la ball
  1–6 (1=lente 6=rapide) comme indiqué *plus haut.*
- Chargement des données à partir d'une disquette
- Chargement des données à partir d'une cassette
- Type de batte
  inertie ou double vitesse
  La batte d'inertie peut se déplacer à différentes vitesses 1–9 (lente-rapide)
- Poussez la manette de jeux vers la droite pour changer de numéro.
- Pour quitter l'écran frappez la touche **Q.**
- Les alliés ont différents effets:
  Exemples
  Vous donne deux balles
  Fige la batte
  Mange la batte
  Bombarde les briques, etc.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER.** Appuyez sur la touche de lecture (ou **PLAY**) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

AMSTRAD

Cassette:
Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER.** Appuyez sur la touche de lecture **(PLAY)** du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Disquette:
Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **¦ CPM** et appuyez sur **ENTER.** Le programme se charge et démarre automatiquement.

MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone à cassette. Tapez **BLOAD"CAS:",R** avant d'appuyer sur **ENTER** et sur la touche de lecture (ou **PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge de démarre automatiquement.

PROGRAMMATION DE
Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shaun Hollingworth
Peter Harrap
Colin Dooley
Chris Kerry

CONÇU DE
Rob Toone

GRAPHIQUES
Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

KRAKOUT

Hier ist Ihre Chance, sich der endgültigen Herausforderung zu stellen... einer Probe auf Herz und Nerven. Schaffen Sie es, das schröckliche Ungeheuer zu überlisten und sich einen Pfad durch Tausende von bunten Backsteinen zu ballern? Sind Ihre Reflexe schnell genug, die rasante Rakete zu schnappen, die im Flug die Steine in Stücke zerfetzt oder von der verächtlich grinsenden Fratze ausgespuckt worden ist?

BEDIENUNG

SPECTRUM

Tastatur

P Nach oben **L** Nach unten **Leertaste** Feuer **1** Pause ein/aus

Joystick – Kompatibel mit Interface II, Kempston, Cursor.

Anm: Zur Verwendung des eingebauten Joystick-Anschlußsockels auf dem Spectrum +2 bitte 'Interface II' wählen.

Manche Backsteine fallen um, wenn sie getroffen werden. Das gibt Bonuspunkte.

AMSTRAD/MSX

Tastatur

P Nach oben **L** Nach unten **Leertaste** Feuer **1** Pause ein/aus
alternativ ist ein Joystick zu verwenden.

Der Optionen-Bildschirm gestattet die Einstellung der Befehle.

BONUSPUNKTE

- **G** Kleben: Der Ball bleibt am Schläger hängen.
- **B** Bombe: bewirkt eine massive Explosion, welche die benachbarten Blöcke vernichtet.
- **S** Schild: richtet hinter Ihnen eine Sperre auf.
- **M** Rakete: Eine Rakete, die Sie gezielt einsetzen sollten.
- **⇕** Verlangsamen: Leichte Verlangsamung des Balls.
- **x** mal zwei: verdoppelt den Punktestand.
- **D** Doppelschläger: Vor Ihrem normalen Schläger kommt nochmal einer hin. Verleiht einen gewissen Schutz gegen die Aliens.
- **x** Extra-Mann: Sie erhalten ein zusätzliches Leben
- **E** Expandieren: Größere Schlagfläche.

Bei Spielstart wird der Options-Bildschirm eingeblendet. Auf Wunsch können Sie nach jedem beliebigen Screen auf diese Seite zurückkehren, indem Sie die Leertaste drücken.

Die Optionsseite dient zum Einstallen der Steuerungsmöglichkeiten, zur Wahl der Farben usw.

OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Toneffekte EIN/AUS
- Ballgeschwindigkeit 1–6 (1=langsam 6=schnell) *wie oben*
- Spielmodi
- Neue Daten von Diskette laden
- Neue Daten von Band laden
- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit
  Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene *Geschwindigkeiten aufweisen*
  1–9 (langsam–schnell) Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere:
  1–9 (langsam-schnell)
- Zum Verlassen des Bildschirms **Q** drücken.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.
  Manche
  geben Ihnen zwei Bälle
  bringen Ihren Schläger zum Erstarren
  verschlucken den Ball
  bombardieren die Backsteine
  usw.

LADEANLEITUNG

SPECTRUM 48K

LOAD "" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**–Taste auf dem kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

AMSTRAD

Kassette:
Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**–Taste drücken. Die **PLAY**–Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette:
Diskette in das Laufwerk einschieben, mit dem Etikett nach oben. **|CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

MSX

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Über die Tastatur **BLOAD"CAS:", R** eingeben und danach **ENTER** und am Kassettengerät die **PLAY**–Taste drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden un Starten des Programms.

PROGRAMMIERER:
Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shaun Hollingworth
Peter Harrap
Colin Dooley
Chris Kerry

SPIELGESTALTUNG:
Rob Toone

GRAPHIQUES
Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.